

NARAN FUCILIERS WARS

GERMANIA

Principati, Ducati ed Elettorati Tedeschi:

Anhalt, Ansbah, Assia-Darmstadt, Assia-Kassel, Baden, Brunswick, Colonia, Franconia, Hannover, Holstein, Mainz, Mecklenburg-Schwerin, Munster, Osnabruck, Palatinato, Reno-Superiore, Saxe-Gotha, Schwarzburg-Reuss, Swabia, Westfalia, Wurtemberg, Wurzburg.

Schieramento:

- Le truppe degli Elettorati tedeschi devono essere schierate come contingenti degli eserciti alleati (Austria - Inghilterra), non come eserciti indipendenti.

FANTERIA

Movimento:

- la prima cifra (15 cm) rappresenta il Movimento effettuabile da una Unità in Colonna, la seconda (10 cm) indica la distanza che può compiere l'Unità quando è schierata in Linea.

Granatieri - (basetta cm. 2,5 x 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Granatieri	Vet.	Disc.	-	-	2	no	fu	15 \ 10	no	19	" +8El."	16	24

Guardie e Reggimenti Elite - (basetta cm. 2,5 x 2,5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Vet.	Disc.	-	-	1	no	fu	15 \ 10	no	9	" +4El."	16	24

Reggimenti di Linea - (basetta cm. 2,5 x 2,5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Med.	Disc.	-	-	1	no	fu	15 \ 10	no	6	" +3Vet."	16	24

Milizia (basetta cm. 2,5 x 2,5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Scad.	Irreg.	-	-	1	no	fu	15 \ 10	no	5	" +1Med."	16	24

CAVALLERIA APPIEDATA

Dragoni appiedati (basetta cm. 2,5 x 2,5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Dragone	Medi	Disc.	-	-	1	no	1m/fu	15 \ 10	no	6	" +3Vet."	10	16

Note:

- Seguono le regole speciali dei Dragoni.
- Possono essere pagati anche come Esploratori, con un costo aggiuntivo di +53 punti per l'intera Unità; in questo caso daranno un bonus aggiuntivo di +2D6 al test di esplorazione.

NARAN FUCILIERS WARS

CAVALLERIA LEGGERA

Ussari *(basetta cm. 2,5 x 5)*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Ussaro	Vet.	Irreg.	-	-	1	no	1m/pist.	37	7	19	" +8El."	8	12
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	-	-	-	-

Note:

- Sono impiegati prevalentemente per l'esplorazione e il saccheggio. Ogni Unità di Ussari fornisce +2D6 al test di Esplorazione, con un costo aggiuntivo, per l'intera Unità, di +53 punti.
- Max 1 Unità di Qualità "Elite" per ogni 1000 punti esercito.

CAVALLERIA

Guardie e Carabinieri *(basetta cm. 2,5 x 5)*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guardia	Elite	Disc	-	-	1	no	1m/pist	37	7	27	-	8	10
Carabiniere	Elite	Disc	-	-	1	no	m/pist/fu	37	7	30	-	8	10
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	-	-	-	-

Note:

- Max 1 Unità per ogni 2000 punti esercito.

Granatieri a cavallo *(basetta cm. 2,5 x 5)*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Granatiere	Elite	Disc	-	-	1	no	1m/pist/fuc.	37	7	33	-	8	10
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	-	-	-	-
1° Round	"	"	.+1	-1	3	"	c&z	"	"	-	-	-	-

Note:

- Max 1 Unità ogni 2000 punti esercito.
- Seguono la regola speciale "1° Round".

Corazzieri *(basetta cm. 2,5 x 5)*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Corazziere	Vet.	Disc	-	-	1	pes.	1m/pist/fuc.	30	7	34	-	10	14
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	-	-	-	-

Note:

- Hanno l'abilità speciale "SFONDAMENTO".

Cavalleria *(basetta cm. 2,5 x 5)*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Cavaliere	Vet.	Disc	-	-	1	no	1m/pist/fuc.	37	7	22	-	10	14
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	-	-	-	-

Dragoni a cavallo *(basetta cm. 2,5 x 5)*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Dragone	Med.	Disc	-	-	1	no	1m/fuc.	37	7	14	" +7Vet."	10	16
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	-	-	-	-

Note:

- Seguono le regole speciali dei Dragoni.
- Possono essere pagati anche come Esploratori, con un costo aggiuntivo di +53 punti per l'intera Unità; in questo caso daranno un bonus aggiuntivo di +2D6 al test di esplorazione.